

Darguul

Babélien

Aberration de taille M, Neutre

Classe d'armure 9

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunité contre l'état à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 2 (450 PX)

Charabia. Le babélien bredouille des propos incohérents tant qu'il n'est pas neutralisé et qu'une créature est dans son champ de vision. Les créatures qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins du babélien et qui entendent son charabia doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Une créature qui rate ce jet ne peut plus effectuer de réactions jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un résultat de 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un résultat de 5 ou 6, elle n'effectue aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de sa vitesse pour se déplacer dans une direction déterminée au hasard. Sur un résultat de 7 ou 8, elle effectue une attaque au corps à corps contre une créature déterminée au hasard située à portée d'allonge ou ne fait rien si se trouve dans l'incapacité de faire une telle attaque.

Sol aberrant. Le sol dans un rayon de 3 mètres autour du babélien devient un terrain difficile à la consistance pâteuse. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas voir leur vitesse réduite à 0 jusqu'au début de leur prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et utilise, si possible, son crachat aveuglant.

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est tuée par ces dégâts, le babélien l'absorbe.

Crachat aveuglant (Recharge 5-6). Le babélien crache une grosse goutte de substance visqueuse et chimique sur un point situé dans son champ de vision et dans un rayon de 4,50 mètres. À l'impact, la goutte produit une explosion de lumière aveuglante. Les créatures situées à 1,50 mètre ou moins de l'explosion doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas être aveuglées jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.

Membre de secte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que Bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Supercherie +2

Sens Perception passive 10

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Sombre dévotion. Le membre de secte est avantageé aux jets de sauvegarde contre les effets imposant l'état charmé ou terrorisé.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les membres de secte jurent fidélité à de sombres puissances telles que les princes élémentaires, les seigneurs démoniaques ou les archidiabes. La plupart dissimulent leur allégeance pour éviter l'ostracisme, l'emprisonnement ou l'exécution à cause de leurs croyances. À la différence des acolytes malveillants, les membres de secte montrent souvent des signes d'aliénation mentale dans leurs croyances et leurs pratiques.

Fanatisme de secte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que Bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 33 (6d8 + 6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Religion +2, Persuasion +4, Supercherie +4

Sens Perception passive 11

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 2 (450 PX)

Sombre dévotion. Le fanatique est avantagé aux jets de sauvegarde contre les effets imposant l'état charmé ou terrorisé.

Incantation. Le fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +3 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de prêtre qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobiliser un humanoïde*

Actions

Attaques multiples. Le fanatique effectue deux attaques au corps à corps.

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les fanatiques appartiennent souvent à la direction d'un culte et utilisent leur charisme et le dogme pour manipuler et vampiriser les personnes influençables. La plupart s'intéressent avant tout au développement de leur pouvoir personnel.

Les Déchus

Élémentaire de l'air

Élémentaire de taille G, Neutre

Classe d'armure 15

Points de vie 90 (12d10 + 24)

Vitesse 0 m, vol 27 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistance aux dégâts de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états à terre, empoigné, empoisonné, entravé, épuisé, inconscient, paralysé et pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue aérien

Dangerosité 5 (1800 PX)

Corps d'air. L'élémentaire peut entrer dans l'emplacement occupé par une créature hostile et s'arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2,5 centimètres sans devoir se faufiler.

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8+5) dégâts contondants.

Tourbillon (Recharge 4-6). Les créatures dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. Celles qui échouent subissent 15 (3d8+2) dégâts contondants, sont repoussées sur une distance de 6 mètres dans une direction aléatoire et jetées à terre. Si une cible repoussée entre en collision avec un objet, tel qu'un mur ou le sol, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus de la sorte. Si la cible entre en collision avec une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir le même montant de dégâts et de se retrouver à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants seulement, elle n'est pas repoussée et n'est pas jetée à terre.

Succube/Incube

Fiélon (métamorphe) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 66 (12d8 + 12)

Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion +9, Supercherie +9

Résistance aux dégâts de feu, de foudre, de froid, de poison ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal, télépathie 18 m

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Lien télépathique. Le fiélon ignore les limites de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a charmée, même s'ils ne sont pas sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en humanoïde de taille Moyenne ou Petite, ou pour reprendre sa véritable forme. Sans ailes, le fiélon perd sa vitesse en vol. À l'exception de sa taille et de sa vitesse, ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Les objets qu'il porte ou transporte ne se transforment pas. Le fiélon reprend sa forme véritable s'il meurt.

Actions

Griffe (Forme de fiélon uniquement). Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Baiser dévitalisant. Le fiélon embrasse une créature consentante ou qu'il a préalablement charmée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie. Elle subit 32 (5d10+5) dégâts psychiques si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Le total maximum de points de vie de la cible est réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un long repos. La cible meurt si cet effet réduit son total maximum de points de vie à 0.

Charme. Un humanoïde situé dans le champ de vision du fiélon et à 9 mètres de lui doit réussir un jet de Sagesse DD 15 pour ne pas être charmé par magie pendant 1 jour. La cible charmée obéit aux ordres verbaux ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des blessures ou reçoit un ordre suicidaire, elle peut retenter le jet de sauvegarde et met fin à l'effet en cas de réussite. Si la cible réussit le jet de sauvegarde contre l'effet ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre le charme de ce fiélon pendant 24 heures. Le fiélon ne peut charmer qu'une seule cible à la fois. S'il en charme une autre, l'effet se termine pour la précédente.

Forme éthérée. Le fiélon entre par magie dans le plan éthéré depuis le plan matériel ou vice versa.

Déva

Céleste de taille M, Loyal Bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9

Compétences Perception +9, Perspicacité +9

Résistance aux dégâts radiants ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les états charmé, terrorisé et épuisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues toutes, télépathie 36 m

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Armes angéliques. Les attaques d'arme du déva sont magiques. Quand il réussit une attaque avec une arme, celle-ci inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du déva est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17). Le déva peut d'instinct lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

À volonté : *détection du mal et du bien*
1/jour chacun : *communion, relever les morts*

Résistance à la magie. Le déva est avantageé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le déva effectue deux attaques au corps à corps.

Changer de forme. Le déva peut se métamorphoser par magie en un humanoïde ou une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au sien ou bien reprendre sa véritable forme. Il reprend également sa véritable apparence à sa mort. Sa nouvelle forme absorbe les objets précédemment portés ou transportés ou bien les porte elle aussi, comme il le souhaite. Une fois métamorphosé, le déva conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses modes de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de sa nouvelle forme. En outre, il obtient toutes les statistiques et capacités (à l'exception des aptitudes de classe, des actions légendaires et des actions d'antre) que possède la forme adoptée et que lui ne possédait pas.

Contact curatif (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère 20 (4d8+2) points de vie par magie et guérit de la totalité des malédictions, maladies, poisons dont elle était victime, ainsi que des états aveuglé et sourd.

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Esclavagistes

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Worg

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

Compétence Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues goblin, worg

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le worg est avantageé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Le worg est un prédateur malveillant qui aime chasser et dévorer les créatures plus faibles que lui. Malins et malfaisants, les Worgs rôdent dans les régions sauvages isolées ou sont élevés par des gobelins et des hobgobelins. Ces créatures font des Worgs leurs montures, mais ces animaux se retourneront contre leurs cavaliers s'ils sont maltraités ou sous-alimentés. Les Worgs parlent leur propre langue et le goblin, mais une poignée d'entre eux apprennent également à parler le commun.

Faune

Ankheg

Créature monstrueuse de taille G, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 si à terre

Points de vie 39 (6d10 + 6)

Vitesse 9 m, fousissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m,

Perception passive 11

Langue —

Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle est empoignée (DD 13 pour se libérer). Jusqu'à la fin de cette empoignade, l'ankheg peut mordre la créature empoignée uniquement et il est avantageux aux jets d'attaque effectués pour ce faire.

Aspersion acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'empoigne aucune créature. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; celles qui échouent subissent 10 (3d6) dégâts d'acide, les autres la moitié seulement.

Araignée géante

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétence Discrétion +7

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 1 (200 PX)

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut gravir des surfaces difficiles, y compris les plafonds, la tête en bas, sans faire de test de caractéristique.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Elle subit 9 (2d8) dégâts de poison si elle échoue, la moitié seulement si elle réussit. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché* : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 12 et se libère en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 5 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Pour piéger ses proies, l'araignée géante tisse des toiles élaborées ou projette des filaments de toile collants depuis son abdomen. On trouve généralement les araignées géantes sous terre où elles installent leurs repaires dans les hauteurs des grottes ou dans de sombres crevasses remplies de toiles. Ces antres sont souvent ornés de cocons de toile contenant leurs précédentes victimes.

Lion

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 26 (4d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langue —

Dangerosité 1 (200 PX)

Bond agressif. Si le lion se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle il réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. Le lion est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Saut avec élan. Le lion peut sauter une longueur maximale de 7,50 mètres s'il prend un élan de 3 mètres.

Tactique de meute. Le lion est avantageé aux jets d'attaque effectués contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Loup

Bête de taille M, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantageé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de meute. Le loup est avantageé aux jets d'attaque effectués contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.

Mille-pattes géant

Bête de taille P, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 + 1)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 8

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Nuée de chauves-souris

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Écholocalisation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour une chauve-souris de Très Petite taille. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Ouïe aiguisée. La nuée est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe.

Nuée de corbeaux

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétence Perception +5

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens Perception passive 15

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un corbeau de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Becs. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de piranhas

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 28 (8d8 - 8)

Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 8

Langue —

Dangerosité 1 (200 PX)

Frénésie sanguinaire. La nuée est avantagée aux jets d'attaque effectués contre les créatures qui n'ont pas la totalité de leurs points de vie.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un piranha de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 14 (4d6) dégâts perforants ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

Nuée de rats

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 24 (7d8 - 7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un rat de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Odorat aiguisé. La nuée est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps* : +2 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses Points de vie.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non alignée

Classe d'armure 14

Points de vie 36 (8d8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 2 (450 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un serpent de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ni gagner de points de vie temporaires.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié seulement si elle réussit.

Ours brun

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 34 (4d10 + 12)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétence Perception +3

Sens Perception passive 13

Langue —

Dangerosité 1 (200 PX)

Odorat aiguisé. L'ours est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Attaques multiples. L'ours effectue deux attaques ☐ une avec sa morsure et une avec ses griffes.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Panthère

Bête de taille M, non-alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4, Discrétion +6

Sens Perception passive 14

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Bond agressif. Si la panthère se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une créature contre laquelle elle réussit ensuite une attaque de griffe lors du même tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

Odorat aiguisé. La panthère est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4+2) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Remorhaz

Créature monstrueuse de taille TG, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 195 (17d12 + 85)

Vitesse 9 m, fouissement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunité contre les dégâts de feu et de froid

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 11 (7200 PX)

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz ou qui réussit contre lui une attaque au corps à corps ou d'une distance inférieure ou égale à 1,50 mètre subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 40 (6d10+7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de cette empoignée, la cible est entravée et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. Le remorhaz effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque réussit, cette créature subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignée prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du remorhaz et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de celui-ci.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour, sous peine de régurgiter toutes les créatures englouties, qui tombent alors à terre dans un emplacement à 3 mètres ou moins du remorhaz. Si le remorhaz meurt, une créature engloutie n'est plus entravée à cause de lui et peut s'extirper de la carcasse en dépensant 4,50 mètres de déplacement ; elle en sort à terre.

Sanglier

Bête de taille M, non-alignée

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Charge. Si le sanglier se déplace de 6 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de défense lors du même tour, cette cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Implacable (Recharge après un court ou un long repos). Si le sanglier subit 7 dégâts ou moins et que cette blessure devrait réduire son total actuel de points de vie à 0, celui-ci est réduit à 1 à la place.

Actions

Défense. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Scorpion géant

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 52 (7d10 + 14)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9

Langue —

Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques ☑ deux avec ses pinces et une avec son dard.

Dard. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10+2) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Elle subit 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié seulement si elle réussit.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 12). Le scorpion a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Serpent constricteur

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Comprimer. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 14). Jusqu'au terme de cette empoignade, la créature est entravée et le serpent ne peut pas comprimer une autre cible.

Stirge

Bête de Très taille P, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langue —

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Succion du sang. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature ; *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants et la stirge se fixe sur la cible. Une fois fixée, elle n'attaque plus, mais absorbe le sang de sa victime qui perd 5 (1d4+3) points de vie au début de chacun des tours de la stirge. La stirge peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de déplacement. Elle se détache après avoir sucé une quantité de sang équivalente à 10 points de vie ou si la cible meurt. Une créature, y compris la cible, peut effectuer une action pour arracher la stirge.

Terre errant

Plante de taille G, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d10 + 48)

Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Compétence Discrétion +2

Résistance aux dégâts de feu et de froid

Immunité contre les dégâts de foudre

Immunité contre les états assourdi, aveuglé et épuisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10

Langue —

Dangerosité 5 (1,800 XP)

Absorption de la Foudre. Chaque fois que le terre errant devrait subir des dégâts de foudre, ceux-ci ne lui sont pas infligés et il récupère, à la place, un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre qu'il aurait dû subir.

Actions

Attaques multiples. Le terre errant effectue deux attaques de coup. S'il réussit ces deux attaques contre une cible de taille M ou plus petite, celle-ci est empoignée (évasion DD 14) et le terre errant utilise son enveloppement sur elle.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Enveloppement. Le terre errant enveloppe une créature de taille M ou plus petite qu'il empoigne déjà. La cible enveloppée est aveuglée, entravée et incapable de respirer. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du terre errant sous peine de subir 13 (2d8+4) dégâts contondants. Quand le terre se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Le terre ne peut pas envelopper plus d'une créature à la fois.

Les Indomptés

Roturier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Gourdin. *Attaque d'arme au corps à corps* : ++2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Parmi les roturiers, on compte les paysans, les serfs, les esclaves, les serviteurs, les pèlerins, les marchands, les artisans et les ermites.

Gladiateur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 112 (15d8 + 45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5

Sens Perception passive 11

Langues une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 5 (1800 PX)

Brave. Le gladiateur est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand le gladiateur réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le gladiateur effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants ou 13 (2d8+4) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains au corps à corps.

Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d4+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille Moyenne ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée à terre.

Réactions

Parade. Le gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Les gladiateurs s'affrontent pour amuser les foules tapageuses. Certains mènent des combats violents dans les arènes lors desquels ils risquent leur vie, tandis que d'autres sont des duellistes professionnels qui exigent d'importants honoraires en mettant rarement leur vie en jeu.

Druide

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues langue des druides plus deux langues au choix

Dangerosité 2 (450 PX)

Incantation. Le druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de druide qu'il a préparés :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, produire une flamme*

Niveau 1 (4 emplacements) : *communication avec les animaux, enchevêtrement, grande foulée, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *messenger animal, peau d'écorce*

Actions

Bâton. Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher (+4 pour toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants s'il est manié à deux mains, ou 6 (1d8+2) dégâts contondants avec gourdin magique.

Les druides vivent dans les forêts et autres régions sauvages et reculées où ils protègent la nature contre les monstres et les déprédations de la civilisation. Certains sont des chamans tribaux qui soignent les malades, prient les esprits animaux et fournissent une aide spirituelle.

Mage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage)

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 11

Langues quatre langues au choix

Dangerosité 6 (2300 PX)

Incantation. Le mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Le mage a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, prestidigitation, trait de feu*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *pas brumeux, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Les mages passent leur vie à étudier et pratiquer la magie. Les mages bienveillants conseillent souvent les nobles et autres personnes au pouvoir tandis que les mages malveillants vivent dans des endroits isolés pour mettre en œuvre des expériences atroces sans que personne ne vienne les interrompre.

Marine de l'Ombre

Bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que Loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Actions

Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8+1) dégâts perforants.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

Les bandits errent en gangs parfois menés par des malfrats, des vétérans ou des lanceurs de sorts. Tous les bandits ne sont pas malfaisants. L'oppression, la pénurie, la maladie ou la famine poussent souvent des gens par ailleurs honnêtes à sombrer dans le banditisme. Les pirates sont les bandits des hautes mers. Il peut s'agir de flibustiers essentiellement intéressés par le massacre et les trésors ou de corsaires que la couronne autorise à attaquer et piller les navires de nations ennemies.

Capitaine bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement autre que Loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2

Compétences Athlétisme +4, Supercherie +4

Sens Perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son cimenterre et une avec sa dague ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimenterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Le capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon. Il faut une personnalité affirmée, une fourberie à toute épreuve et une langue bien pendue pour se faire obéir d'une bande de bandits. Le capitaine bandit possède ces qualités au centuple.

Le capitaine pirate est une variante du capitaine bandit qui doit non seulement s'occuper d'un équipage de mécontents égoïstes mais aussi d'un navire qu'il doit protéger et diriger. Pour maintenir la discipline au sein de l'équipage, le capitaine doit distribuer récompenses et punitions à intervalles réguliers.

Un capitaine bandit ou un capitaine pirate accorde plus de valeur à sa sinistre réputation qu'aux trésors. Un prisonnier qui flatte la vanité ou l'ego d'un capitaine sera probablement mieux traité qu'un autre qui ne sait rien (ou qui prétend ne rien savoir) de la réputation haute en couleur de ces individus.

Patrouilles naines

Berserker

Humanoïde (toute race) de taille Moyenne, tout alignement Chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peau)

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, le berserker peut bénéficier d'un avantage aux jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui sont alors avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Originaires de régions barbares, les imprévisibles berserkers forment des groupes de bataille et cherchent le conflit dès que l'occasion se présente.

Vétéran

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vétéran effectue deux attaques à l'épée longue. S'il a une épée courte en main, il peut également effectuer une attaque avec cette arme.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Les vétérans sont des guerriers professionnels qui prennent les armes en échange d'une rémunération ou pour protéger ce qu'ils estiment ou ce en quoi ils croient. On compte dans leurs rangs des soldats à la retraite après une longue période d'activité et des combattants libres qui n'ont jamais servi personne d'autre qu'eux-mêmes.

Chevalier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Sens Perception passive 10

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 3 (700 PX)

Brave. Le chevalier est avantagé aux jets de sauvegarde contre les effets imposant l'état terrorisé.

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques au corps à corps.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance* : +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Meneur d'hommes (Recharge après un court ou un long repos). Pendant 1 minute, le chevalier peut lancer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle entende et comprenne le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

Réactions

Parade. Le chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon. Les chevaliers sont des combattants qui s'engagent à servir un dirigeant, un ordre religieux et une noble cause. L'alignement

d'un chevalier détermine à quel point cet engagement est honoré. Qu'il soit en train d'accomplir une quête ou de patrouiller dans un royaume, un chevalier voyage souvent accompagné d'une troupe qui comprend, entre autres, des écuyers et des mercenaires roturiers.

Pirates

Éclaireur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 16 (3d8 + 3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langue une langue au choix (généralement le commun)

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Ouïe et vue aiguisées. L'éclaireur est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Actions

Attaques multiples. L'éclaireur effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Arc long. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et des pisteurs compétents qui travaillent en échange d'une rémunération. La plupart chassent le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent en tant que chasseurs de primes, servent de guides ou partent en reconnaissance au-devant des armées.

Titans

Ogre

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peau)

Points de vie 59 (7d10 + 21)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues commun, géant

Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts perforants.

Massue. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8+4) dégâts contondants.

Troll

Géant de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 84 (8d10 + 40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétence Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langue géant

Dangerosité 5 (1800 PX)

Odorat aiguisé. Le troll est avantaé aux tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques : une de morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Géant des collines

Géant de taille TG, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 105 (10d12 + 40)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Compétence Perception +2

Sens Perception passive 12

Langue géant

Dangerosité 5 (1 800 PX)

Actions

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 18 (3d8+5) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque d'arme à distance* : +8 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. *Touché* : 21 (3d10+5) dégâts contondants.